<u>Родословные</u>
Избранные

Детализированный конспект:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Роджер Уильям Барнс, Тай Бьярнасон, Адриано Бомпани, Рэй Фоукс, Брайан Дэвид Гибсон, Миша Джеймс Хэндмен, Дэвид Майкл Хаббард, Пол Александр Скокель, Шон Смит, Захари Томас Тайлер, Рэнди Ульх

Креативный директор: Рич Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Редактор: Scribendi.com

Разработчик: Рэй Фоукс

Внутренние иллюстрации: Патрик Бэллестрос, Эвери Баттеруорт, Мэтт Хьюз, Рон Лемен, Адриан Майкржак, Кэти Уилкинс

Обложка: Тодд Локвуд

Оглавление

Истории о родословных 4
Агонисты 7
Баддачелли 9
Дюшань 13
Ноктуку 16
Ротграфен 19
Санджованни 21
Тайфа 24
Калифорнийские Ксяо 26
Ксяо Тянпан 29
Ягнатия 32

Истории о родословных

Позвольте нам приподнять занавес и признаться: концепция родословных введена в игру не только для повышения разнообразия, но и для поддержания атмосферы загадочности в Мире Тьмы.

Практически - или даже *фактически* – каждая родословная открывает Рассказчику новые возможности для создания уникальных тайн. Действительно ли за городом обитает стая полубезумных каннибалов – или это лишь слухи, пущенные Гарпией по приказу Князя, желающего удержать вампиров в домене? Действительно ли среди Мехет скрываются разносчики заболеваний? Что важнее всего: если в мире существует такое количество родословных, может ли хоть кто-нибудь утверждать, что *он сам* не унаследовал от своих предков какое-нибудь проклятие?

Большинство Сородичей предполагают, что если кто-либо из вампиров умалчивает о своём членстве в определённой династии, значит, ему есть что скрывать. Более того: есть что скрывать *всей этой династии*.

Насколько известны родословные

Большинство родословных по праву считаются настоящими загадками мира Проклятых. Даже династии, о которых доподлинно известно обитателям того или иного домена, редко участвуют в Пляске смерти открыто.

Исследование родословных – своих и чужих – порой занимает десятилетия. Оно требует бесконечных поисков, которые вполне могут привести Сородича к выводу, что существование определённой родословной с самого начала было легендой.

Прежде чем даже начать такой поиск, вампир должен узнать о её существовании – возможно, услышать в стенах Элизиума, а возможно, прочитать о ней в дневнике погибшего сира.

Как правило, за исследование родословных берутся вампиры, заметившие у себя череду необычных качеств – особенно если эти качества соответствуют легендам о тех или иных родословных. Такие вампиры испытывают непреодолимое желание понять себя и узнать историю своей ночной расы. Рассказчик может отразить такое желание в игре, предоставив игроку бонус +2 к любым попыткам найти свою родословную.

Затем начинаются трудности с поиском материалов о той или иной династии Проклятых. В частности, внешние политические силы могут мешать Сородичу выйти на связь с потенциальными союзниками. Если в подобных поисках и можно дать совет новичку, то это только призыв как можно скорее связаться с членами этой династии. Никакие другие источники не предоставят Сородичу больше сведений, чем разговор с самим представителем родословной.

Отношение к родословным

В зависимости от конкретной родословной – а что ещё важнее, в зависимости от истории её поведения в конкретном домене, – другие вампиры могут относиться к ней как с осторожным уважением, так и с нескрываемой ненавистью. Вот только несколько общих ориентиров:

Родословная помогала домену в прошлом	+1 к Социальным проверкам
Родословная мешала домену в прошлом	-1 к Социальным проверкам
Родословная нарушала местные законы	-2 к Социальным проверкам
Местные Сородичи отличаются нетерпимостью	-1 к Социальным проверкам
Местные Сородичи не опираются на предрассудки	Без изменений
Родословная неизвестна в домене	-1 к Социальным проверкам
В родословной состоит Князь	+1 к Социальным проверкам

Разумеется, изменения отношения к родословной может стать важной частью игры или даже основой для политического сценария. Стоит заметить, что если представители родословной используют уникальные Дисциплины и знают необычные Практики,

окружающие могут проявить к ним больший интерес, чем к другим чужакам. С другой стороны, отдельные Дисциплины могут только “помочь” персонажам нажить врагов. Если члены определённой династии оживляют покойников, которых местные вампиры закопали поглубже в лесу как раз для того, чтобы они унесли свои тайны в могилу, им может и не понравиться, что кто-то копается в их секретах.

Кроме того, не всегда уникальные Дисциплины удаётся открыто использовать на глазах у других вампиров. Так, если местный Архиепископ решил, что “осквернение человеческих останков” считается недопустимым грехом, то у Буракумин, Драголеску, Макеллариев, Ноктуку и Санджованни будет не так много шансов использовать свои Дисциплины в открытую.

Кланы и родословные

С повествовательной и особенно игромеханической точки зрения клан отражает общий архетип персонажа, в то время как родословная служит аналогом семьи или братства. А это означает, что единственным настоящим отличием клана от родословной служит многочисленность “чистых” представителей клана.

Тем не менее, с сеттинговой точки зрения дела не всегда обстоят подобным образом. В некоторых доменах члены определённой династии достигают столь внушительной численности, что “перерастают” собственный клан. Например, в одном Марокканском домене Тайфа встречаются настолько часто, что местные Сородичи не различают в речи понятия “Тайфа” и “Гангрел”. В крайнем случае они могут признать, что обычные Гангрел – просто необычный вариант Тайфа.

В сущности, некоторые истории из числа Сородичей утверждают, что все современные кланы некогда были родословными. Особенно это касается Вентру, которых некоторые из древнейших Сородичей (заставших ещё правление Камарильи) вспоминают именно как небольшую династию, предположительно отколовшуюся от римского клана Юлиев. Подробно о взгляде самих Вентру на этот вопрос можно прочитать в книге **Ventrue: Lords over the Damned**.

Статус в родословной

Чаще всего родословные не обладают настолько заметной численностью, чтобы вампиры могли бы говорить об обретении Статуса в той или иной династии. Тем не менее, в некоторых городах численность таких Сородичей позволяет разграничивать их на известных и неизвестных, достойных и презираемых.

Кроме того, представители некоторых родословных путешествуют куда чаще обычных вампиров, что позволяет им разносить вести о других членах своей династии по соседним доменам. Всё это означает, что Рассказчик может позволить игрокам приобретать Статус в Родословной – с той оговоркой, что чаще всего такой Статус используется в секрете от окружающих.

Например, местные вампиры могут и не понять, почему Патриарх Гангрел с таким уважением обращается к новичку, прибывшему в город из другого домена. Скорее всего, такой вампир сам будет не заинтересован в том, чтобы окружающие узнали о его родословной, а потому сохранит статус в секрете от них. Как всегда, Статус может не только предоставлять дополнительные дайсы, но и отнимать их – в зависимости от обстоятельств.

Можно ли сменить родословную?

Нет. И признаемся, что это сделано осознанно. Персонажи, тяготящиеся своим проклятием, куда интереснее, чем персонажи, примеряющие на себя одну родословную за другой. По той же самой причине вы никогда не сможете изменить свой клан.

Роль в сюжете

Что именно подразумевается под “воздействием родословной на сюжет”? Прежде всего, учтите, что некоторые родословные угрожают сложившейся политической обстановке одним лишь своим существованием. Ротграфен прибывают в город, чтобы захватить слабо защищённые территории. Ягнатия занимают чужие владения, с тем чтобы постепенно сделать весь домен своей вотчиной. Ноктуку отлавливают вампиров, которым не посчастливилось жить в неблагополучных районах.

Другие династии существенно изменяют атмосферу игры, добавляя в неё откровенно мистические, религиозные или военные элементы.

С другой стороны, необычные силы, слабости и культура этих династий повышает загадочность сеттинга. Только представьте себе, как истинно верующий представитель Ланцеа Санктум отреагирует на информацию о существовании Санджованни! Кроме того, представители родословной могут и сами вести себя необъяснимо. Что если они начнут преследовать персонажей в самом начале истории? Чего они хотят?

Наконец, любые родословные вызывают эмоции у самих игроков. Это может быть уважение, отвращение или любопытство – но как бы то ни было, если вы вводите в игру новую родословную, знайте, что она неизбежно изменит само отношение игроков к игровому миру.

Для того чтобы повысить эмоциональную связь между игроками и представителями экзотических родословных, попробуйте сделать следующее:

• Свяжите родословную с друзьями, смертными родственниками или деловыми партнёрами персонажей.

• Привяжите мифы и слухи о родословной к темам, которые волнуют протагониста (если даже не к его фобиям).

• Свяжите деятельность родословной с Пороком или Добродетелью хотя бы одного из героев.

• Дайте своей родословной повод пробраться на территорию протагонистов.

• Опишите, как члены родословной вступают в союз или начинают раздор с противниками героев.

• Сделайте родословную врагом могущественного Сородича.

Роль в домене

Подумайте также о том влиянии, которое родословные оказывают на политический облик домена. Само собой, ни одна родословная не представляет собой тесно организованную группу единомышленников, однако если в вашем домене обитают хотя бы несколько необычных Сородичей, они будут влиять на действия окружающих – а заодно временами схлёстываться друг с другом.

Агонисты

Просите, я не знал, что ваши воспоминания будут касаться дочери губернатора. Я постараюсь избегать их в дальнейшем. Могу я продолжить?

Термин *агон* принадлежит древним грекам. Под агоном понимались суровые физические состязания между всеми участниками. Как правило, это приурочивалось к совершенно определённым религиозным празднествам, однако термин продолжил жить даже после того, как ослабла и изменилась сама древнегреческая культура.

Великое значение агона заключается в том, что древние греки создали целое искусство – культуру, если угодно – задачей которого было испытание прочности человека. Его психической стойкости. Его выносливости. Его мудрости.

Агонисты живут для того, чтобы изучать торпор других Сородичей – включая других представителей их родословной. Они исследуют сущность торпора в том или ином домене, лишь изредка собираясь друг с другом, чтобы узнать новости сразу из Карфагена, Афин, Каира и Рима… или Москвы, Пекина и Вашингтона, если речь идёт о современном мире.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Полемики

Ковенант: Агонисты предпочитают интеллектуальных Сородичей, не боящихся выставить свои труды на всеобщее обозрение. Неудивительно, что многие из них состоят в Ордо Дракул, Ланцеа Санктум и Колдовском круге.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Доминирование, Затемнение

Слабость: Агонисты настолько одержимы загадками торпора, что остаются в нём дольше, чем другие вампиры. Считайте, что Человечность Агониста “понижается” на единицу при расчётах длительности этого оккультного сна. Редкие обладатели Человечности 1 проводят в торпоре число лет, равное Силе крови х 200 лет.

Каждый раз, когда Агонист оказывается жертвой трагических ситуаций, ведущих к проверке дегенерации *или* броскам на получение отклонений, вне зависимости от результатов такого броска Агонист проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он сбегает в безопасное убежище и погружается в ритуальный торпор.

Организация: Агонисты подразделяют свою родословную на коллегии, каждая из которых изучает свою научно-оккультную область. В родословную входят даже коллегии, изучающие лишь теологию и мифологию, избегая исследования торпора, однако такие организации не пользуются уважением среди других Агонистов мира. Вместе с тем, коллегии, изучающие исключительно торпор, считаются крайне редкими – почти любой Агонист проявляет интерес и к других областям знаний. Коллегиями правит Декан.

Практически в любой коллегии встречается Архивариус – вампир, собирающий и защищающий информацию своей коллегии от чужаков. Традиционно Архивариусы разных коллегий должны подчиняться Главному архивариусу, однако в последние ночи подобное требование не соблюдает практически никто.

Новые Практики

Экзегеза (Ясновидение ••••, Доминирование ••)

Перед тем как впасть в торпор, Агонист проводит ритуальное омовение, забинтовывает своё тело и правильно размещается в саркофаге или гробу. После этого Агонист проходит проверку Интеллекта + Эмпатии + Доминирования и набирает сумму успехов, равную Силе крови + Решительности жертвы, делая по броску за час.

В этом случае спящий Сородич не видит кошмаров и остаётся лишь отчасти затронут Туманом вечности.

Освоить эту Практику можно за 18 очков опыта.

Синкопа
(Доминирование ••, Ясновидение ••••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Запугивание + Доминировать против Решительности + Силы крови жертвы

В случае успеха жертва забывает о том, где она находится и что происходит вокруг, но только на один раунд.

Освоить эту Практику можно за 18 очков опыта.

Палинод
(Ясновидение ••••, Доминирование •••)

Агонист создаёт своего рода психическое хранилище для воспоминаний другого Сородича. Когда тот пробудится после торпора, Агонист сможет без труда вернуть ему истинные восопминания.

Цнна: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Образование + Доминирование против Решительности + Силы крови.

Освоить эту Практику можно за 21 очко опыта.

Додона
(Ясновидение ••••, Доминирование ••••)

Вампир спасает определённую часть способностей от увядания во время торпора.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Образование + Доминирование

Вампир может уберечь свои Навыки (но не другие характеристики), обладающие значением выше пятого уровня, от понижения во время долгого торпора. За каждый успех персонаж выбирает по одному Навыку.

Освоить эту Практику можно за 24 очка опыта.

Сома
(Ясновидение •••, Доминирование ••••, Стремительность •)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Медицина + Доминирование. Каждый успех позволяет изменить обычную скорость понижения Силы крови (25 лет) на пять лет, до максимума 50 и минимума 5.

Освоить эту Практику можно за 24 очка опыта.

Баддачелли

Мамочка? Мамочка, это ты? Я здесь!
Тут так темно! Я не вижу тебя, мама! Подойди ближе!

В первые века после падения Камарильи распри среди Сородичами достигли своего пика. В одном из городов, некогда принадлежавших Римской империи, правил Носферату по прозвищу Боттичелло, то есть “Бочонок”. Аппетиты Бочонка были поистине велики. Он любил деньги. Он любил кровь. И особенно он любил создавать потомков, которые служили ему как старшему в своей династии.

Господствующая позиция Боттичелло в домене нажила ему много врагов, самыми яростными из которых были Благословенные. Боттичелло верил в старых римских богов и отказывался признавать Завет Лонгина. В конце концов члены Ланцеа Санктум объявили Боттичелло врагом всего христианского мира, и местные Сородичи с радостью подняли восстание против династии Боттичелло. Его взяли в плен, где подвергли ужасающим пыткам. Потомки сумели спасти его, но не раньше, чем палачи выжгли ему глаза факелом.

Боттичелло и его верные потомки бежали глубоко в катакомбы под городом. Первоначально они собирались лишь подождать, пока старый вампир оправится от ран, и бежать из домена прочь. Однако со временем стало ясно, что раны, нанесённые его глазам, не заживают. В те годы даже попытка добраться до другого города была немыслимой для слепого вампира, а потому многие потомки остались с ним, помогая ему охотиться под землёй или приводя к нему пищу с поверхности. Некоторые уходили на охоту и не возвращались: возможно, их отлавливали инквизиторы Ланцеа Санктум, однако куда вероятнее, что они просто не видели будущего с таким покровителем.

Но худшее началось спустя несколько лет, когда потомки Бочонка начали сами утрачивать зрение. Пошли слухи, что колдуны из Ланцеа Санктум наложили на их родословную проклятие. Спустя ещё какое-то время вся династия Боттичелло ослепла – включая тех, кто отправился в другие домены.

Секрет

Хотя сам Боттичелло действительно был обязан своей слепотой какому-то древнему ритуалу Ланцеа Санктум, его потомки утратили зрение не по милости Благословенных, а по осознанному желанию самого Бочонка. Зная, что каждые несколько месяцев хоть один из его потомков уходил прочь, считая его слишком слабым для поддержания власти в своей династии, Боттичелло вложил всю свою волю в изменение своей крови.

Став первым членом ещё не возникшей родословной, он начал привязывать потомков к себе посредством массового Винкулума. И хотя сами потомки считали, что он лишь накладывает на них узы крови, в действительности Боттичелло выступал для них в роли Авуса.

Потомки не знали, что после глотка такой крови они становятся членами новой родословной. И хотя трудно сказать, знал ли об этом сам Боттичелло, слабостью его династии стала именно та слепота, от которой страдал он сам.

В конечном счёте план Боттичелло удался. Потомки остались с ним, поскольку отныне им некуда было идти. И даже в современные ночи его отдалённых отпрысков можно увидеть в пещерах, канализациях и катакомбах по всему миру, где они прячутся от людей и других вампиров.

Родной клан: Носферату

Прозвище: Морлоки

Организация и культура: Сегодня потомки Бочонка, со временем исказившие собственную фамилию и превратившую её в Баддачелли, чаще всего выступают в роли отдельного миниковенанта, живущего под землёй. Тем не менее, многие их них работают на других вампиров, особенно предпочитая роль Шерифа Инквиктус. Поскольку стремительные перемены никогда не играют им на руку, Баддачелли предпочитают

держаться на стороне закона и традиций и редко примыкают к революционерам наподобие Картианцев.

С другой стороны, Аколиты из Колдовского круга высоко ценят умение Баддачелли преодолевать тяготы своей ночной жизни. Если Баддачелли не состоит ни в собственном подземном ковенанте, ни в Первой знати, скорее всего, он будет членом Круга.

Хватает и тех, кто считает свою слепоту настоящим проклятием. Такие вампиры исследуют тайны изменения своей сущности в Ордо Дракул или ищут божественного прощения в рядах Ланцеа Санктум.

Как уже говорилось, Баддачелли боятся стремительных изменений, что делает их участие в Картианском движении маловероятным.

Вне зависимости от того, живут ли Баддачелли собственной жизнью или участвуют в деятельности определённого ковенанта, чаще всего они прячутся под землёй, ставя своих старейшин выше каких-либо авторитетов. Кроме того, от каждого члена их общества требуется посильная помощь другим: будь это сопровождение на охоте или поддержка в проведении сложных операций.

Благодаря своей экзотической Дисциплине Баддачелли постоянно коллекционируют новые звуки, которые они могли бы воспроизвести. Когда их семейство не бедствует, и Баддачелли готовы отпраздновать свои последние победы, они собираются в тёмных пещерах или туннелях под городом и соревнуются друг с другом в использовании редких звуков.

Иногда они прибегают к этой традиции даже в тяжёлые времена. В этом случае они не собираются вместе, а громко поют у себя в убежищах, позволяя эхо разнести звуки своих голосов по всей системе коммуникаций. Услышав пение одного Баддачелли, другой отвечает ему. Со временем всё пространство под городом наполняется причудливыми звуками.

Как правило, подземные концерты предназначены только для самих Баддачелли, хотя иногда они поют специально для важного гостя – как правило, Аколита из Колдовского круга.

Создание персонажа: Баддачелли предпочитают развивать Ментальные и Физические Атрибуты. Навыки у Морлоков чаще всего отличаются сильным Физическим уклоном, хотя Ментальные Навыки эти вампиры тоже не обходят стороной. Кроме того, Баддачелли часто приобретают Специализации, компенсирующие их слепоту (наподобие *Боя вслепую* или *Тактильного изучения*). Социальные Навыки часто сосредотачиваются на Запугивании, Экспрессии и Обмане.

Династические Дисциплины: Миметизмо, Кошмар, Затемнение, Мощь

Слабость: Все Баддачелли слепы. Они автоматически проваливают любые действия, которые слепой человек не может совершить просто из соображений здравого смысла. Действия, которые можно, но трудно совершить вслепую, получают штраф -3.

Но у него нет глаз!

Многие Дисциплины вампиров требуют установления зрительного контакта с жертвой. В случае с Баддачелли жертве достаточно просто смотреть в пустые глазницы Сородича. Тем не менее, Рассказчик вправе назначить штраф на проверки активации таких способностей или потребовать приобретения специальной Практики (хорошей идеей будет совмещение Ясновидения • + Дисциплины, которой хочет воспользоваться Сородич).

Миметизмо

• Мир звуков

Персонаж привык ориентироваться на звук и не получает штрафов за отсутствие зрения. В частности, ему не нужно тратить целый раунд на обнаружение противника при

бою вслепую. Тем не менее, само сражение с невидимым врагом всё ещё налагает штраф -3.

•• Имитация

Вампир способен имитировать любой звук, который он слышал хотя бы раз в жизни – и который вообще способна издать человеческая глотка. Для того чтобы имитировать голос и речь совершенно определённого собеседника, Баддачелли должен пообщаться с ним хотя бы пятнадцать минут. С другой стороны, Баддачелли способен заставить свой голос звучать так, словно он исходит из другого места.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Обман + Миметизмо

Если вампир получает сумму успехов, превышающую Решительность жертвы, она поддаётся обману. Если при активации этой способности вампир добивается исключительного успеха, Решительность жертв в этом состязании понижается на -1.

Если Решительность жертвы удаётся превысить на три или более успехов, вампир определяет направление, из которого будет доноситься звук. Технически средства обнаружения звука обладают в этой проверке Решительностью 5.

Расстояние, на которое вампир пытается отдалить свой голос, зависит от общей суммы успехов.

1 успех	1 ярд
2 успеха	2 ярда
3 успеха	5 ярдов
4 успеха	10 ярдов
5+ успехов	30 ярдов

••• Какофония

Отныне Баддачелли способен воспроизводить звуки, для которых не предназначены голосовые связки обычного человека или вампира. Например, если смертный пытается выйти из леса к дороге, ориентируясь на шум автомобилей, Баддачелли способен воспроизвести этот шум с другой стороны.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Экспрессия + Миметизмо

Эта сила полностью повторяет систему состязания из предыдущей способности (включая исключительный успех и возможность отбрасывать звук в сторону в соответствии с вышеприведённой таблицей).

•••• Эхолокация

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Выживание + Миметизмо

Персонаж практически никогда не получает штрафов за отсутствие зрения. Например, он способен определить фактуру ткани или описать форму объектов примерно на том же расстоянии, на котором это способны делать обычные люди и Проклятые.

В дополнение к этому, персонаж вполне может “видеть” то, что происходит за стенами. Если успехи, полученные при активации этой силы, превышают Прочность барьера, вампир способен увидеть то, что находится по ту сторону.

Единственная оговорка заключается в том, что вампир не способен распознавать цвета или читать текст – во всяком случае, если его автор не оставляет явных оттисков.

••••• Звуковой удар

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Экспрессия + Миметизмо против Выносливости + Силы крови жертвы

Все противники, слышащие крик Баддачелли, утрачивают своё ближайшее действие и Защиту. До окончания сцены они получают штраф -2 к любым проверкам восприятия, основанным на слухе. Обладатели острого слуха наподобие вампиров, активировавших первый уровень Ясновидения, глохнут до конца сцены.

Новая Практика:
Песнь безмятежности (Величие •••, Миметизмо ••)

Вампир начинает тихую песнь, усыпляющую его жертву. Он вкладывает очко Воли и проходит по одной Социальной проверке за раунд – в зависимости от того, какой смысл он вкладывает в своё пение. Жертва сопротивляется проверкой Решительности + Самообладания. Побеждает тот, кто первым наберёт сумму успехов, равную Воле противника.

В случае успеха вампир практически усыпляет жертву. Хотя она и не падает наземь, жертва прекращает текущую деятельность и начинает зачарованно вслушиваться в слова Баддачелли. Даже увидев перед собой безглазого монстра, она продолжит стоять на месте и слушать, что он говорит. Вырвать её из оцепенения может лишь нападение, внезапные звуки со стороны или угрожающее поведение самого Баддачелли.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Дюшань

Милый, зачем ты сопротивляешься мне? Если ты передашь мне власть над твоей душой и телом, я дарую тебе абсолютное освобождение от страданий.

Эта династия зародилась в 1765 г. во Франции, когда аристократическая чета дю Шань – Альбарик и Эглатина – начали устраивать у себя дома одни из самых распущенных балов того времени. Очарованный их садистскими вкусами, местный Дэва даровал им своё Обращение. Троица оставалась вместе на протяжении долгих десятилетий, с каждым разом устраивая всё более изощрённые и всё менее человечные представления в своём тёмном поместье.

Конец бесконечному торжеству дю Шань положили огни Французской революции. Дэва, имя которого до сих пор остаётся неизвестным, встретил свою Окончательную смерть первым. Той же ночью пал граф Альбарик.

Эглатина выжила, и хотя первое время она искренне переживала потерю своего мужа и друга, вскоре она возвратилась к порочным практикам и развлечениям. Однако всё, что прежде вызывало в её сердце радость, теперь казалось каким-то безвкусным. Что ещё удивительнее, оставшиеся с ней рабы и гули разделяли её усталость, скорбь и пресыщенность чувственными удовольствиями. Когда она наконец Обратила несколько своих протеже, они переняли не только её способности, но и слабость, намного выходившую за рамки обычного проклятия всех Суккубов.

…или так гласит история самой Эглатины. Дело в том, что она никогда не рассказывает о своём сире и не называет его по имени. Некоторые выдвигают вполне серьёзное предположение, что Эглатина диаблеризовала своего сира – а возможно, и мужа – посреди хаоса революции. Согласно этой теории, не Эглатина, а именно безымянный Дэва (или её муж Альбарик) создали родословную, известную в современные ночи как *дю Шань* – или просто Дюшань.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Вакханы

Организация: Большинство Дюшань присоединяются к Первой знати – или, точнее, никогда не выходят из её рядов, поскольку многие члены этой родословной работали на вампиров Инвиктус ещё до своего Обращения. Другие оказываются объектами почитания в культах Колдовского круга, где их считают избранниками богов разврата и похоти.

Как ни удивительно, некоторые представители родословной бегут от своих проклятых страстей в священные залы Ланцеа Санктум, где они применяют свои таланты к манипулированию чужими эмоциями для выявления и наказания еретиков.

В то время как только самые редкие члены династии примыкают к Картианскому движению, к Ордо Дракул за прошедшие несколько веков не присоединился буквально ни один из них. Дюшань попросту неспособны заниматься длительной и плодотворной работой, требующей максимального сосредоточения.

Главой родословной до сих пор остаётся Эглатина. В той или иной форме она контролирует поведение своих протеже по всему миру. Стоит заметить, что до Обращения многие члены династии служили Дюшань рабами и гулями, не обладая практически никакими правами. Когда им наконец позволяют вступить в Пляску смерти, многие из них чувствуют величайшее облегчение и начинают упиваться всем, в чём им отказывали на протяжении долгих лет или даже десятилетий службы.

Династические Дисциплины: Стремительность, Мощь, Величие, Лисонсью

Слабость: Дюшань получают штраф -1 к совершению действий, ведущих к результатам, которые они достигали хоть раз в своём Реквиеме. Например, если протагонист уже организовывал встречу с другими Сородичами, совершение действий, помогающих учредить новую встречу, получит штраф -1.

Особенно это касается *любых* продолжительных действий. В этом случае каждая проверка после первой получает означенный штраф.

Лисонсью

• Близость

Пройдя проверку Сообразительности + Экспрессии + Лисонсью – Решительности + Силы крови жертвы, вампир понимает, какие воспоминания обладают для жертвы особым значением. Обычно подобное понимание принимает форму воображаемого запаха или вкуса, который Сородич чувствует при разговоре с жертвой на определённую тему. Любые проверки манипулирования (не обязательно как одноимённой характеристики, а как манипулирования вообще) получают до окончания сцены +1 дайс.

•• Невидимое касание

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Экспрессия + Лисонсью против Решительности + Силы крови жертвы

Жертву охватывают сильные эмоции, характер которых определяет сам протагонист. Её Самообладание понижается на -1 уровень до конца следующего раунда.

В случае исключительного успеха Дюшань понижает Самообладание жертвы на -2.

••• Приятная боль

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Коммуникабельность + Лисонсью против Самообладания + Силы крови жертвы

Дюшань вызывает у жертвы болезненный спазм или, напротив, волну завораживающего удовольствия. В случае спазма жертва теряет следующее действие, хотя и может защищаться в случае нападения. Кроме того, если Дюшань вызывает у неё спазм ещё несколько раз до общего количества, равного Самообладанию жертвы, она вынуждена пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала жертва приобретает Фобию, связанную с обстоятельствами, в которой она пережила эти спазмы. Фобия остаётся в силе на протяжении нескольких ночей, количество которых равно успехам, полученным при активации этой способности.

И напротив, в случае волны удовольствия жертва начинает повторять последнее действие из раза в раз, ассоциируя его с неописуемым наслаждением. Если Дюшань вызывает у неё эти эмоции несколько раз до общего количества, равного Самообладанию жертвы, она вынуждена пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала она начинает страдать от Буйного помешательства, которое так же действует на протяжении нескольких ночей, количество которых равно успехам, полученным при активации этой способности.

Если вампир добивается исключительного успеха, жертва также получает штраф -1 к любым действиям до конца сцены.

•••• Бесчувственность

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Обман + Лисонсью против Решительности + Силы крови жертвы

Каждый успех налагает равнозначный штраф на проверки жертвы, основанные на использовании определённого органа чувств. Если штраф достигает уровня -5 или выше, жертва и вовсе утрачивает это чувство, что позволяет вампиру в прямом смысле слова оглушить или ослепить её.

Каждый раунд штраф сокращается на 1 пункт.

••••• Райские кущи

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Обман + Лисонсью против Самообладания + Силы крови

Вампир вызывает у жертвы сильнейший всплеск эмоций, который заставляет её видеть мир в ином свете. Например, она может поверить, что все вокруг восхищаются ей или, напротив, что все её ненавидят. На все её действия налагается штраф, равный успехам вампира за вычетом успехов самой жертвы. Кроме того, если жертва хочет совершить действие, противоречащее галлюцинации, для начала ей необходимо пройти проверку Решительности + Самообладания.

Жертвы смогут вложить очко Воли и пройти проверку Самообладания, чтобы попробовать снять с себя этот эффект. Вампиры добавляют к этой проверке свою Силу крови. В случае успеха жертва преодолевает этот эффект до конца раунда.

Ноктуку

Не следовало тебе приходить сюда, жалкий птенец. Здесь ты просто добыча.

Ноктуку живут за пределами большинства доменов по очень простой причине: они поедают свою добычу живьём. И если обычных Сородичей Сила крови со временем вынуждает охотиться за Витэ других вампиров, Ноктуку охотятся за их плотью. О, известны даже Ноктуку, охотящиеся на других Сородичей безо всякой нужды – иногда ради демонстрации своей силы, а иногда из чистого азарта.

Ноктуку считают себя одной из древнейших родословных этого мира – и какую бы ненависть ни питали к ним другие Сородичи, даже старейшие из вампиров порой соглашаются, что они слышали об этих созданиях ещё в те годы, когда считались зелёными неонатами.

Родной клан: Носферату

Прозвище: Пугала

Организация: Возможно, единственными союзниками (а порой даже почитателями) Ноктуку среди цивилизованных Проклятых всегда оставались последователи Колдовского круга. Некоторые Аколиты глубоко почитают Ноктуку за их умение выживать вопреки всем законам и за принятие своей чудовищной сущности.

Мало кто из этих Пугал вступает в ряды Инвиктус, поскольку в последнем случае им приходится тщательно скрывать свои пороки от других Проклятых, однако среди остальных ковенантов Ноктуку встречаются ещё реже. Им неинтересны политические революции Картианцев, кропотливые исследования Ордо Дракул и заветы Ланцеа Санктум, объявляющие грехом любую попытку охоты на других Сородичей – даже если они сами напрашиваются на роль жертв.

Ноктуку часто ведут одинокий образ жизни или собираются в коллективных убежищах. В тех редких случаях, когда они всё же вступают в ряды традиционных Сородичей, они могут стать Шерифами или Церберами своего домена. Известен по меньшей мере один русский Князь, заключивший в Ноктуку открытый договор. Они будут патрулировать границы его домена, а он не станет их прогонять – а время от времени даже будет изгонять из домена неугодных ему лиц, позволяя Ноктуку броситься за изгнанниками в погоню.

Династические Дисциплины: Кошмар, Затемнение, Фагия, Мощь

Слабость: Если Ноктуку не удаётся съесть мясо смертного (а на высоких уровнях Силы крови – вампира) в пределах недели, он получает штраф –1 на Ментальные и Социальные действия. Кроме того, проверки сопротивления Прожорству требуют накопления одного дополнительного успеха.

Эти штрафы растут на единицу за каждую дополнительную неделю. Примечательно, что если вампир поддаётся безумию голода, он стремится вкусить плоти Сородича (а не смертного или животного), даже если и не обладает высоким уровнем Силы крови.

Фагия

• Мёртвая хватка

Когда Ноктуку кусает жертву, вместо обычной проверки атаки он может пройти проверку Силы + Выживания + Фагии. За каждый успех он наносит жертве по очку летального урона и получает по пункту Витэ. В случае исключительного успеха он наносит +1 дополнительное очко урона и получает +1 добавочное очко Витэ.

•• Плотоядная кожа

Тело чудовища покрывается шероховатой кожей, усеянной крохотными присосками. Если вампир вступает в физический контакт с жертвой, он может высасывать по два очка Витэ за раунд любой частью тела.

При желании Пугало может пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы вернуть своему телу обычный вид до окончания сцены. В этом случае он утрачивает и возможность высасывать дополнительное очко крови за раунд.

••• Готовый обед

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Ловкость + Выживание + Фагия

Убив жертву и разделав её на куски, вампир проходит вышеуказанную проверку. За каждый успех он может сохранить свою добычу в съедобном состоянии на одну ночь. Исключительный успех удваивает этот срок. Таким образом, если вампир получит четыре успеха, он сможет получать Витэ даже при поедании трупа на протяжении следующих четырёх ночей. Пять успехов увеличат срок сразу до десяти дней.

•••• Бальзамирование

Ноктуку обрабатывает тело жертвы особым бальзамом, после чего снимает с неё кожу и надевает на себя. Кожа мистическим образом приобретает необычайную прочность, блокируя 2 ближайших очка урона, но понижая Защиту и Скорость Ноктуку на единицу. Исключительный успех повышает рейтинг брони до 3/3 и не налагает штрафа на Скорость вампира.

Как только кожа получает эти два очка урона (или три в случае исключительного успеха), она теряет свои оккультные свойства. Тем не мене, речь идёт о блокировании абсолютно любого урона, включая пламя и солнечный свет.

Окружающие будут принимать эту кожу за простые лохмотья, пока не присмотрятся повнимательнее (что, как правило, требуется проверки Образования + Сообразительности).

Сам процесс обработки тела занимает целую ночь и требует одновременно вложения очка Воли и успешной проверки Ловкости + Ремесла + Фагии.

••••• Притяжение крови

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сила + Выживание + Фагия (если вампир пытается вытянуть кровь из живой добычи, она сопротивляется броском на Выносливость + Силу крови).

1 успех	1 ярд
2 успеха	2 ярда
3 успеха	5 ярдов
4 успеха	10 ярдов
5+ успехов	30 ярдов

Все неживые источники Витэ (вроде пакетов с замороженной кровью или целых луж крови, оставшихся после убийства) выплёскивают своё содержимое. Кровь начинает стекаться к вампиру со всей округи со Скоростью, равной удвоенному показателю Скорости самого Ноктуку.

Если вампир хочет использовать эту силу на живой добыче (где под “живой добычей” следует понимать даже других Сородичей), он должен коснуться её и пройти указанную выше проверку. В этом случае жертва получает летальный урон в размере полученных успехов, а вампир автоматически пополняет свой запас Витэ на соответствующее число пунктов.

В случае применения этой силы против другого вампира Ноктуку заставляет жертву потратить Витэ впустую (в объёме успехов протагониста). Это не наносит вампиру никакого урона.

В пределах одной сцены вампир может использовать эту силу против одной жертвы лишь один раз (что, впрочем, не мешает ему тотчас же выбрать новую цель).

Новые Практики

Жуткая приманка (Величие ••••, Фагия •••)

Вампир разбрасывает по определённой локации пять кусков мёртвого тела Размером не менее 1. Когда другой Сородич видит эти части тела, Нокутку может вложить очко Витэ и пройти проверку Манипулирования + Убеждения + Величия против Самообладания + Силы крови жертвы. В случае успеха он заставляет вампира двинуться в сторону мёртвой плоти в состоянии лёгкого транса.

При желании вампир может пройти эту проверку ещё в момент установки ловушки. Если он получает исключительный успех, у него появляется возможность установить вторую ловушку в другом месте.

Освоить эту Практику можно за 21 очко опыта.

Ужасающее обличье
(Кошмар ••, Фагия ••••)

Надев на себя останки убитой жертвы, Ноктуку вселяет неописуемый ужас во всех, кто видит его в этом проклятом облачении.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Фагия против Самообладания + Силы крови жертвы

Вампир налагает на окружающий второй уровень Дисциплины *Кошмар*. Все, кто поддаются этой силе, получают -2 дайса на любые проверки до конца сцены.

Освоить эту Практику можно за 21 очко опыта.

Ротграфен

Прости, сынок, я не в силах спасти твой домен. Если ты увидел их паруса, то для твоего города уже слишком поздно.

История этой династии уходит корнями в начало второго тысячелетия нашей эры, когда скандинавская дева-воительница Сигру́н Эриксдоттир, называвшая себя внебрачной дочерью Эрика Рыжего, сразила более двух десятков смертных мужчин, получив репутацию истинной валькирии во плоти. Отвага воительницы привлекла к ней внимание местного Вентру, который настолько хотел обрести столь достойного потомка прежде, чем Сигрун Обратит кто-нибудь ещё, что нарушил запрет местного Князя на Обращение смертных.

Сира выследили и казнили помощники Князя, и долгое время считалось, что Новообращённая Эриксдоттир погибла вместе с ним. Однако спустя всего несколько лет она явилась к местному Князю с целым флотом преданных смертных, разрушив его домен и объявив себя владычицей всех морей.

Хотя многие Проклятые считают эту историю простым мифом, придуманным для запугивания неонатов, далеко не один вампир, живущий в прибрежных доменах, рассказывает о кораблях-призраках, которые появляются по ночам и высаживают на берег целое воинство преданных гулей и даже Сородичей. Иногда с ними удаётся договориться или заключить несколько выгодных сделок. Но иногда они просто являются в убежища местных Сородичей, берут всё, что хотят, и возвращаются в море под чёрными парусами.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Морские владыки

Организация: Ротграфен – также известные как *Красные графы* или *Рыжие графы* (что явно отсылает к легендам об Эрике Рыжем) – делятся на два крупных лагерях, обитающих в Старом и Новом свете.

Американские представители родословной чаще всего ведут анархический образ жизни, не присоединяясь ни к одному известному ковенанту Сородичей или поддерживая местных Картианцев – само собой, до тех пор пока цели Движения соответствуют интересам Морских владык.

В Европе большинство представителей этой династии состоят в Колдовском круге, считая своим долгом объединение местных доменов под предводительством своей древней родоначальницы. Многие даже верят в приближение Рагнарёка, а потому готовятся к славной битве, которая грянет под светом луны. Не стоит и говорить, что эти члены династии отличаются более воинственным взглядом на Реквием, чем большинство Аколитов.

Вне зависимости от своего лагеря, большинство Ротграфен отличаются внушительным кругом смертных помощников, что часто находит своё отражение в необычайно развитых Преимуществах *Стадо* и *Слуги*.

Кроме того, в любой части света Ротграфен возводят свою родословную к основательнице династии. Любой, кто обладает хотя бы очком Статуса в их семье, считается настоящим братом – не только по оружию, но и по крови.

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Превращение, Сопротивление

Слабость: Возможно, из-за своей связи с бескрайними водами океана, а может быть, по каким-то другим причинам Ротграфен получают дополнительное очко урона от пламени. Более того, при сопротивлении Ротшреку, вызванному видом огня или прикосновением пламени, они вычитают все "единицы" из суммы успехов и не перекидывают "десятки".

Весьма примечательно, что эти штрафы вступают в силу только при столкновении с пламенем. Ротграфен не получают дополнительного урона и штрафов от солнечного света. Мистики и язычники из числа Ротграфен считают, что их династия проклята (или, по другим теориям, благословлена) богом Локи, который часто ассоциируется со стихией

огня. Солнечный свет же находится во владениях Фрейра – бога, у которого нет причин ненавидеть Ротграфен.

Новые Практики

Солёный иней
(Превращение •••, Сопротивление •)

Если вампир находится в пределах 20 ярдов от моря (то есть на берегу или на борту корабля) и использует Превращения для отращивания когтей, смертные жертвы должны проходить по отдельной проверке Решительности + Самообладания каждый раз, когда персонаж наносит им удар своими когтями. В случае провала они получают штраф -2 ко всем действиям до окончания сцены из-за сильнейшей боли, напоминающей попадания соли в открытую рану.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Неутолимая ярость
(Анимализм •••••, Превращение •)

Если вампиру грозит безумие страха, он может использовать эту способность, чтобы автоматически впасть в безумие гнева.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Анимализм

В случае успеха вампир впадает в безумие гнева, а не страха. Если он добивается исключительного успеха, считается, что он успешно оседлал волну (а потому может частично контролировать свои действия).

Освоить эту Практику можно за 18 очков опыта.

Незримый хозяин
(Доминирование •••••, Превращение ••)

Вампир сливается с кораблём при помощи второго уровня Превращения. Если в течение дня смертный вторгнется в его покои, вампир сможет вложить очко Воли и пройти проверку Интеллекта + Выживания + Доминирования. В целях сопротивления жертва проходит проверку Решительности.

Если вампиру удаётся набрать большее число успехов, жертва замирает и не предпринимает никаких действий. Вампир получает возможность вложить Волю снова и пройти ту же проверку, и так до тех пор, пока он не наберёт сумму успехов, превышающую Волю жертвы. После этого вампир вселяется в тело смертного, используя пятый уровень Доминирования.

Освоить эту Практику можно за 21 очко опыта.

Санджованни

Обратите внимание на замедление процессов гниения. Бесспорно, эктоплазма мешает тканям разлагаться быстрее, однако ещё одна ночь, и для оживления её тела будет уже слишком поздно. Поэтому с прискорбием сообщаю, что я не смогу посетить торжественное открытие нового Элизиума. Мне предстоит большая работа.

В своём нынешнем виде династия Санджованни сложилась благодаря смертному архитектору Лодовико, носившему ту же фамилию. О, это был не простой архитектор. Он был некромантом – и одним из самых талантливых. Некоторые оккультисты даже считают его величайшим знатоком чёрной магии среди венецианских магов эпохи Возрождения.

Как архитектор Лодовико специализировался на строительстве церквей, и именно его знаниям верующие по всей Венеции были обязаны появлению множества великолепных священных сооружений. Что касается самого Лодовико, то ему оставалось лишь радоваться, что большинство церквей строились поблизости от старых кладбищ. Его мёртвые строители не уставали, не требовали оплаты труда и никогда ни на что не жаловались.

В то же время Лодовико был известен как самый большой алкоголик и бабник Венеции. Когда он не строил очередное здание и не проводил тайные эксперименты в своих покоях, он пил, блудил и разбрасывался золотыми монетами по всей Италии.

Однако судьба не лишена иронии. В конечном счёте некромантические практики свели Лодовико с мертвецом, которого ему оживлять не пришлось: этот покойник сам жил своей жизнью не первый год. Узнав о Лодовико, он выследил его и набросился на некроманта, высосав его до капли. Несколько смертных учеников, которые в тот момент находились рядом с Лодовико, рассказывали, что сразу по воскрешении Лодовико разразился безумным смехом и хохотал, пока утро не заставило его уснуть.

К несчастью для некроманта, он утратил большую часть своих сил. Каким-то образом превращение в кровососа мешало ему обращаться к надёжным практикам и ритуалам. Его сыновья успели состариться и умереть, прежде чем он вновь обрёл власть над смертью. Только тогда Лодовико Обратил дочь и сына, приказав им, в свою очередь, Обратить по несколько родственников.

Удивительно или нет, но это не вызвало больших изменений в жизни его династии. Просто теперь наряду со смертными в его семье жили и Проклятые. Лишь спустя много десятилетий потомки Лодовико – как из числа живущих, так и среди вампиров – пришли к выводу, что старик слишком долго правит семьёй. Приблизительно в 1800 году от Рождества Христова дети великого грешника пронзили его мёртвое сердце осиновым колом и выставили на солнце.

С тех пор семья разделилась на несколько близких ветвей, поддерживающих тесную связь друг с другом. Каждую ветвь возглавляет старейший вампир династии, хотя в некоторых доменах встречаются и сравнительно молодые Санджованни, уставшие от тирании своих дедов, прадедов и ещё более старых членов династии.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Санджованни привыкли называть себя Некромантами, но другие Проклятые предпочитают иное прозвище: Некрофилы.

Организация: По иронии судьбы, наибольшей поддержкой Санджованни пользуются у Благословенных, однако эта связь имеет куда больше общего с формальным союзом между династией и ковенантом, чем с настоящей преданностью.

Немногим меньше эту династию ценят Аколиты из Колдовского круга. Сами некроманты предпочитают вступать в культы смерти, поклоняющиеся божествам наподобие Харона и Камазоца.

Отдельно стоит заметить, что вне зависимости от своего ковенанта, Санджованни продолжают оставаться частью единой семьи. Они развивают свои магические практики с юных лет – и да, речь идёт буквально о том, что эти вампиры занимались некрмантическими ритуалами ещё в своей прежней жизни. В сущности, молодых членов

семьи обычно подталкивают развивать эти способности прежде, чем им позволят стать полноценными Сородичами. Некоторые берутся за освоение некромантического искусства не потому, что интересуются смертью, а потому, что боятся неуважение со стороны других членов своей династии.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Каттиверия, Стремительность, Затемнение

Слабость: Всех Санджованни отличает едва уловимая аура мертвенности и болезненности. При общении с простыми людьми Санджованни ограничивают запас дайсов уровнем Человечности -2.

При нравственной дегенерации (и, соответственно, получении отклонений) Санджованни чаще всего начинают страдать от Буйного помешательства, связанного с изучением трупов. Такие Сородичи начинают считать, что покойники красивее живых людей: даже если они и не принимают участия в сексуальных отношениях с трупами, они постоянно находятся в их окружении и производят действия, вызывающие у большинства разумных существ понятное отвращение. Эта слабость настолько известна членам самой династии, что в большинстве случаев даже смертные её представители не обращают внимания на её проявления.

Каттиверия

Когда Лодовико только вступил в Пляску смерти, к своему величайшему ужасу он обнаружил, что больше не может вдыхать жизнь в покойных. Одновременно напуганный и разъярённый, он начал долгий путь к обретению новых мистических знаний, в конечном счёте разработав новую Дисциплину. Он назвал её Каттиверией – итальянским словом, которое означает “порочность”.

• Оценка тела

Положив руки на труп и закрыв глаза, вампир узнаёт общие сведения об умершем, будь это его имя, время смерти, прижизненная внешность и некоторые другие детали. В качестве альтернативной возможности некромант может попробовать обнаружить любые мёртвые тела, находящиеся в округе – в частности, спрятанные.

В обоих случаях он проходит проверку Сообразительности + Медицины + Каттиверии. Если он изучает труп, то за каждый успех игрок может задать Рассказчику по одному простому вопросу о сущности покойного (например: “Как его лицо выглядело до разложения?”).

В случае изучения области персонаж узнаёт о наличии любых трупов (не обязательно человеческих) в пределах 10 футов за каждый успех.

Эту способность можно использовать для изучения или выявления тел вампиров. В этом случае персонаж делает всё тот же бросок, однако жертва может сопротивляться проверкой Решительности + Самообладания. Только в случае получения большего числа успехов игрок может задавать Рассказчику вопросы о сущности другого Сородича.

•• Мёртвый швейцар

Вампир изрекает короткое слово на неизвестном языке, которое заставляет тело подняться и начать службу.

Цена: 1 очко Витэ за каждый труп

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Каттиверия

Труп не осознаёт, что происходит вокруг и где он находится, однако в точности исполняет приказы своего повелителя (если это не требует от него мышления).

Физические Атрибуты покойника получают 1 очко. Остальные – ноль. Другими характеристиками наподобие Преимуществ и Навыков трупы не обладают.

Их защита равна 0, а Скорость – всего 2. Первоначально они получают Здоровье в размере успехов, набранных некромантом, однако каждый час службы наносит им по очку

летального урона. В конечном счёте они падают наземь грудой гниющего мяса. Оживить подобный “материал” невозможно.

В случае исключительного успеха некромант наделяет труп 3 дополнительными очками Здоровья.

••• Материальная эктоплазма

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сила + Ремесло + Каттиверия

Вампир зачерпывает рукой мистическую силу, сокрытую где-то в глубинах нематериального мира и недоступную другим существам. Затем он втирает это невидимое вещество в рану другого мёртвого создания, будь это зомби или вампир. За каждый успех он устраняет очко летального или два очка тупого урона.

•••• Наследие хищника

Вампир наклоняется и целует труп, наделяя его особыми силами.

Цена: 1 очко Витэ за труп

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Каттиверия

Эта способность практически дублирует второй уровень Каттиверии, однако труп получает Силу и Выносливость 4, Здоровье вырастает на +3 очка, а Сообразительность и Интеллект достигают первого уровня. Кроме того, мертвец получает очко Рукопашного боя со Специализацией на Захвате.

Хотя усопший практически не способен соображать, что происходит вокруг, он может делать самые общие выводы и адаптироваться к изменению ситуации. Иными словами, вампир может давать ему более сложные приказы, включая те, которые требуют совершения разных действий в зависимости от сложившихся обстоятельств.

Наконец, такой покойник не получает летального урона от гниения, а потому может прослужить вампиру неограниченный срок.

В случае исключительного успеха некромант повышает Рукопашный бой трупа до 2 и любой другой Навык до первого уровня.

••••• Ультимо респиро

Название этой силы означает “Последнее дыхание”. Она позволяет вампиру буквально вырывать эктоплазму из любых мёртвых существ – включая других Сородичей.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Ремесло + Каттиверия – Решительность + Сила крови жертвы

За каждый успех вампир наносит жертве по очку летального урона.

Тайфа

Ас-саляму алейкум, брат мой. Присоединяйся к нашей ночной охоте на улицах великого Каира, и мы сможем обменяться историями о происхождении наших семей.

По иронии судьбы, представители одной из самых неординарных родословных Гангрел считают себя одними из самых традиционных Сородичей на свете. Все Тайфа возводят свою родословную к Хасану аль-Магрибу, воину и учёному из племени берберов. Хасан аль-Магриб последовал за армией генерала Тарика ибн Зияда, который как раз направлялся на Пиренейский полуостров. Аль-Магриб наблюдал за тем, как первые форпосты арабского и берберского воинства перерастают в богатые и могущественные города мавританской цивилизации.

Именно в те годы Хасан аль-Магриб решил основать собственную династию, основанную на традиции благородства и патриотизма. Он поклялся защищать Иберию от захватчиков, однако к собственному разочарованию не смог спасти её от политических интриг, которые привели к падению мусульманских городов в период Реконкисты (около 1492 года по европейскому летоисчислению).

Только благодаря социальному маневрированию и своевременному заключению политических договоров его династия смогла обрести новые дома в Каире, Дамаске, Багдаде и Стамбуле. С тех пор потомки Хасана аль-Магриба защищают эти домены, надеясь, что на сей раз они сумею сдержать свою клятву.

Примечательно, что Тайфа находятся в весьма натянутых отношениях с Тореадорами, которые не только занимают похожую нишу в обществе Проклятых, но и косвенно связаны с испанским народов, который Тайфа всё ещё недолюбливает за триумф Реконкисты.

Родной клан: Гангрел

Прозвище: Мавры, хотя сами Тайфа называют себя и других мусульманских Сородичей Цивилизованными

Организация: Поскольку Тайфа стремятся к управлению городами смертных в целях их спасения от иноземных захватчиков, большинство из них состоят в ковенанте *аль-Хариджж* – прямом аналоге Инвиктус из европейских цивилизаций (название этого ковенанта можно приблизительно перевести с арабского как *Горизонт*). Многие из них примыкают и к Ланцеа Санктум, которые в их доменах чаще всего основывают свою религию на мусульманских учениях.

Главный представитель династии в городе именуется Шейхом (и нередко занимает позицию Князя, хотя это вовсе не обязательно). Хотя остальные Тайфа не чувствуют необходимости подчиняться ему из ночи в ночь, чаще всего Шейх стремится к укреплению власти и повышению популярности Тайфа во всём домене, что делает его ценным руководителем в глазах большинства Мавров.

Создание персонажа: Вне зависимости от своей организационной принадлежности, почти все Тайфа хорошо владеют Политикой, отличаются богатыми Ресурсами и зачастую могут похвастаться Энциклопедическими знаниями или даже Сногсшибательной внешностью.

Династические Дисциплины: Анимализм, Величие, Превращение, Сопротивление

Слабость: Трудно сказать, вызвано ли это историческими корнями Тайфа или каким-то мистическим проклятием, но Цивилизованные всегда склонны держаться вместе. Злые языки уподобляют их стаям волков, однако, учитывая их состоятельность и благородство, другие Сородичи чаще сравнивают их со львиными прайдами.

Как бы то ни было, когда Тайфа оказывается в отрыве от любых Сородичей, которых он мог бы считать членами своей стаи, все его действия получают штраф -2.

Клятвы Тайфа

Не считая отдельных географических и культурных отличий, ковенант *аль-Харидж* практически полностью аналогичен Инвиктус: большинство его членов даже не проводят реальных границ между обеими организациями.

А это значит, что в аль-Харидже используются и кровавые клятвы, аналогичные клятвам Инвиктус. Вот только два примера подобных клятв.

Клятва Аулии

Также известная как Клятва гостеприимного возвращения, эта магическая практика связывает двух вампиров, планирующих расстаться, но затем встретиться вновь. Один вампир, именуемый в ходе клятвы кочевником, отправляется за пределы домена, однако клянётся вернуться назад в определённую ночь. Другой, именуемый резидентом, остаётся в городе, но обязуется тепло принять кочевника по возвращении.

Требования: Статус в Инвиктус (или аль-Харидж, если вы разделяете эти две фракции) •+, Сила крови •••+

Цена: 1 очко Витэ от кочевника и 1 очко Витэ + 1 очко Воли от резидента

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Величие

Сразу по заключении этой сделки кочевник получает запас дополнительных дайсов, равный успехам, полученным при произнесении клятвы. Эти дайсы он может использовать по своему усмотрению в любых ситуациях, мешающих ему сдержать слово. Как только он использует все эти дайсы, бонус утрачивается.

Изучить клятву можно за 12 очков опыта.

Клятва Инфака

Известная европейским Сородичам как Клятва кровавой любезности, эта способность обязует одного вампира всегда хорошо отзываться о другом.

Требования: Величие •, Статус в Инвиктус (или аль-Харидж, если вы разделяете эти две фракции) •+

Цена: 1 очко Витэ, которое заливается в определённую ёмкость наподобие кувшина или бутылки. Если кувшин разобьётся, эффект клятвы утратит силу.

Когда вампир, принёсший эту клятву, плохо говорит о другом, он получает очко летального урона.

Изучить клятву можно за 12 очков опыта.

Калифорнийские Ксяо

Дитя моё, как ты можешь поддаваться непостоянным желаниям своего сердца, когда у тебя есть учение твоего истинного наставника?

Впервые Сородич, известный как Ксяо Юн Чже, появился в Калифорнии ещё в девятнадцатом веке. Он открыто называл себя святым и пользовался большим уважением нескольких южноазиатских Сородичей, прибывших в Америку вместе с ним. Со временем в его секту начали вступать и местные Проклятые, привлечённые его мудростью – или, может быть, популярностью.

Хотя Ксяо Юн Чже отличался деспотичным характером, он обладал удивительной способностью подавать чувства Сородичей, защищая их от опасных инстинктов – а заодно подавляя в них и другие желания.

Лишь с наступлением двадцатого века некоторые из его учеников начали вспоминать о жизни, которую они вели до появления этого учителя в их ночной жизни. Другие, принятые в культ уже с самого Обращения, начали задаваться вопросом, каково это вообще – жить за пределами секты. Так или иначе, когда первые несколько вампиров сбежали от своего учителя, Ксяо назвал их Отступниками и призвал других к ещё более строгому поддержанию дисциплины. Само собой, это дало обратный эффект, и в последующие десятилетия всё больше Калифорнийских Ксяо начали покидать секту.

Сам Ксяо и по сей день живёт в огромном убежище, которое он делит со своими учениками – безвольными рабами, не ведающими ни страданий, ни радости.

Роной клан: Дэва

Прозвище: Секта (верные ученики наставника) или Отступники (бежавшие Ксяо)

Организация: Культисты Ксяо практически всегда остаются частью своей независимой – и, по большому счёту, безвольной – группы Сородичей. Кроме того, большинство здравомыслящих Сородичей из других кланов и родословных не хотят иметь с Ксяо ничего общего, что мешает последним даже попытаться примкнуть к каким-либо ковенантам или общественным движениям.

Отступники чаще всего вступают в ряды Картианцев, начиная войну против ложных пророков и деспотов. Тем не менее, некоторые находят себе новый дом среди Благословенных, который одновременно напоминает им о счастье религиозного служения и не требует отказа от собственной воли.

В других ковенантах эти вампиры пока не встречались.

Династические Дисциплины: Стремительность, Киньян, Величие, Мощь

Слабость: Будучи социопатами начиная со своего вступления в родословную (а порой и с самого Обращения), Калифорнийские Ксяо страдают от штрафа -2 при проверках Эмпатии. Если этот штраф долгое время мешает протагонисту сойтись с собеседником, Рассказчик может даже потребовать от вампира пройти проверку Решительности + Самообладания и набрать три успеха. В случае неудачи Ксяо впадёт в безумие, разъярённый своей злосчастной судьбой и особенно – неспособностью обрести в собеседнике друга.

Киньян

• Деградация

Ксяо произносит несколько тихих слов, убеждающих собеседника в том, что для личного счастья ему нужно только одно: находиться рядом с самим Ксяо.

Бросок: Внушительность + Убеждение + Киньян против Самообладания + Силы крови жертвы

В случае успеха жертва получает штраф -1 на любые действия, которые совершает в пределах сцены, если только не слышит или не видит Ксяо рядом с собой.

Исключительный успех повышает этот штраф до -2 и продлевает его до рассвета.

•• Омертвение

Ксяо убеждает собеседника рассказать ему о своих тайных желаниях.

Бросок: Манипулирование + Обман + Киньян против Самообладания + Силы крови

Жертва испытывает подсознательное чувство вины за своё желание и боится сделать то, о чём она рассказывала Ксяо. По усмотрению Рассказчика, если жертва говорила о чём-то действительно важном, она может пройти отдельную проверку Решительности + Самообладания, чтобы всё-таки совершить это действие.

Эффект остаётся в силе на протяжении нескольких ночей. Точное число ночей равно успехам, полученным Ксяо при активации силы. Тем не менее, вампир может избавить жертву от мук, снова заговорив с ней о её увлечениях и одобрив её стремления.

Вампиры, попавшие под чары Ксяо, могут вложить очко Воли и пройти проверку Самообладания + Силы крови, чтобы почувствовать чужое влияние на их эмоции.

••• Поцелуй забвения

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Запугивание + Киньян – Самообладание + Сила крови жертвы

Вампир подавляет в жертве одну эмоцию по своему выбору, заодно проникая в её душу и обретая глубинное понимание её личности. До окончания ночи он получает +2 даса к попыткам управления жертвой.

При этом жертва не способна восстанавливать запас Воли благодаря своей Добродетели до наступления рассвета.

В случае исключительного успеха вампир сохраняет внутреннее понимание жертвы в своём сознании. Отныне он получает +1 дайс к проверкам манипулирования этой жертвой. Хотя ничто не способно обнулить этот штраф, он не может вырасти даже при получении новых исключительных успехов.

•••• Волна апатии

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Киньян против Самообладания + Силы крови

Сородич делает любой жест, который показывает жертве его пренебрежение к её интересам.

В случае успеха вампир лишает жертву возможности использовать свою Волю в каких бы то ни было целях. Обратите внимание, что вампирам эта способность мешает использовать Дисциплины, требующие расхода Воли. Кроме того, представители клана Дэва, находящиеся под воздействием Ксяо, не могут восстанавливать Волю за счёт потакания своим Порокам.

••••• Благословенная отстранённость

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Киньян против Самообладания + Силы крови

Для активации этой силы вампир должен либо общаться с жертвой на протяжении целой сцены, либо провести несколько коротких бесед в пределах ближайших ночей. Каждый раз, когда вампир проводит такую беседу (или затрагивает что-то значимое для жертвы в пределах одного долгого разговора), он делает вышеуказанный бросок. Тем не менее, очко Воли вкладывается только при первой проверке.

Как только ему удаётся накопить сумму успехов в размере Воли своего собеседника, он полностью устраняет эмоциональную привязанность жертвы к определённой теме, организации, человеку или предмету. Жертва сохраняет свободу воли, но даже самые близкие ей люди или символы перестают вызывать у неё хоть какие-нибудь эмоции. При

этом они хорошо помнят, сколь значимым был для них тот или иной предмет – просто не чувствуют никаких эмоций в текущий момент.

Эффект сохраняется на протяжении скольких ночей, сколько успехов получил Ксяо на протяжении всех предшествующих бесед.

Примечательно также, что на протяжении этого периода жертва не подвержена нравственной дегенерации, однако если она совершает за этот срок какие-либо преступления, сразу по его окончании она проходит одну проверку Нравственности со штрафом -2 за каждое совершённое преступление.

Обратите внимание, что использование этой способности считается грехом как минимум против восьмого уровня Человечности. Рассказчик вправе назначить проверку дегенерации и на более низких уровнях этой характеристики.

Ксяо Тянпан

Ты знает, что такое власть, но ты не знаешь, как использовать её ради великой цели. Почувствуй же то, что чувствую я. Узри, что вижу я. Обрети истинную свободу.

При жизни Тянпан был одним из множества бюрократов Династии Цинь, погрязшей в коррупции больше, чем большинство других Династий Китая. Когда один из местных Суккубов сделал его гулем, Тянпан проявил столь развитые аналитические способности, что вскоре господин решил превратить его в своего потомка.

Став одним из Сородичей, Тянпан поначалу обрадовался новым возможностям, но очень быстро пришёл к выводу, что вампиры скованы собственными эмоциями и инстинктами. Поэтому он вступил в Ордо Дракул и начал искать секрета преодоления своего кланового проклятия.

В одно из ночей он наткнулся на сведения об одном из самых загадочных ритуалов ордена, позволяющих изменять саму сущность вампира. Тянпан провёл ритуал в одиночестве, надеясь избавиться от проклятия. Вместо этого он обнаружил, что отныне чувствует эмоции даже сильнее, чем в первые ночи после Обращения. Более того, теперь он мог “слышать” эмоции окружающих.

Вскоре Тянпан породил потомство и приказал ему расселиться по всему миру. Сам он погрузился в торпор в начале двадцатого века. Не чувствуя над собой никакого контроля, его потомки отправились заниматься тем, чем им хотелось в каждый отдельный момент своей ночной жизни. Многочисленные отпрыски Ксяо стараются вести себя так же, как и любые другие Проклятые, однако их воздействие на окружающих часто оказывается столь сильным, что целые домены разваливаются или реформируются лишь потому, что несколько азиатских Сородичей вызвали не те эмоции не у тех людей. В сущности, некоторым Ксяо и вовсе удавалось свергнуть правителей своего домена без малейшего желания устроить переворот.

Всё это закрепляет за Ксяо Тянпан репутацию полубезумных вампиров, которые сеют хаос даже тогда, когда искренне пытаются установить порядок – или не пытаются ничего сделать вообще.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Сирены

Организация: У себя в Азии Ксяо Тянпан поддерживают тесную связь с Ордо Дракул. К сожалению для них самих, далеко не одного члена династии прогоняли из-за неспособности держать свои эмоции под контролем. Подобная участь не обошла даже прямого потомка Тянпана по имени Шан.

Многие Ксяо – особенно в других частях света – вступают в Колдовской круг, привлечённые древними ритуалами, кровавой магией и другими элементами запретных учений. Что касается других ковенантов, то они редко привлекают внимание Ксяо.

Создание персонажа: С игромеханической точки зрения особое внимание Ксяо уделяют Внушительности. Самообладание может быть или слишком низким, или необычайно высоким – в зависимости от того, пытается ли персонаж подавить обуревающие его чувства или поддаться им целиком.

Мало кто среди этих Сородичей обладает Социальными Преимуществами, основанными на прямом взаимодействии со смертными. Чаще всего подобные связи оканчиваются для смертных плачевно – причём без малейшего желания со стороны персонажа.

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Ксиняо

Слабость: Если в одну минуту Ксяо Тянпан разражается смехом, знайте, что в следующую он будет плакать навзрыд. Когда такой персонаж проходит проверку Самообладания, единицы вычитаются из успехов, а результат 10 не перекидывается. Отдельно стоит заметить, что Ксяо чаще других Сородичей приобретают психические отклонения, связанные с сильными эмоциями (наподобие Истерии), однако с

игромеханической точки зрения ничто не заставляет игрока выбирать именно эти отклонения.

Ксиняо

Название этой Дисциплины переводится как “Укус в сердце” – что, в глазах многих Сородичей, полностью соответствует действительности.

• Очищение пути

Для активации этой способности Ксяо должен заговорить со смертным, хотя возможны и более изобретательные подходы (наподобие пения). Как только его голос достигает ушей смертного, игрок проходит проверку Внушительности + Эмпатии + Ксиняо. За каждый успех, полученный при этом броске, Ксяо повышает максимальный запас дайсов при социальном взаимодействии со смертными на +1 (если удобно, считайте, что Человечность протагониста вырастает на один уровень). Эффект длится до окончания ночи, но сохраняет силу только при взаимодействии с жертвой, слышавшей голос протагониста. Впрочем, ничто не мешает герою проходить эту проверку при встрече с новыми смертными.

Исключительный успех позволяет продлить этот эффект на одну неделю.

•• Разжигание пламени

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Внушительности + Экспрессии + Ксиняо против Самообладания + Силы крови жертвы, вампир заставляет последнюю поддаться тем чувствам, которые она испытывает по отношению к нему. Например, если жертва втайне мечтала вступить с вампиром в романтические отношения, она попробует соблазнить его. Если жертва боялась Ксяо, она может сжаться в углу и заплакать. Если жертва ненавидела его, она может накинуться на него прямо в Элизиуме.

Ксяо получает +2 дополнительных дайса к активации этой силы, если разделяет эмоции жертвы. Равным образом, он может получить штраф -2, если в данный момент ему непонятны эмоции жертвы. Например, если вампир опечален, ему будет трудно разжечь эмоции в веселящемся человеке.

Эффект сохраняет силу всего один раунд, однако чаще всего этого достаточно, чтобы Ксяо сумел воспользоваться моментом. Кроме того, иногда жертве приходится действовать в соответствии с уже совершёнными поступками – если она начала убегать, скорее всего, ей не захочется останавливаться даже тогда, когда мистические эффекты утратили своё воздействие на её эмоции.

Исключительный успех заставляет жертв проявлять свои эмоции особенно явным образом. Например, Сородичи, испытывающие неприязнь к Ксяо, почти гарантированно поддадутся безумию (в частности, Рассказчик может потребовать от них проверки Решительности + Самообладания с требованием набрать *семь* успехов).

••• Симпатический зов

Для использования этой силы Ксяо должен испустить мистический зов, который услышат лишь те, кто и сам разделяет текущие эмоции персонажа. Вампир тратит пункт Витэ и проходит проверку Манипулирования + Экспрессии + Ксиняо. Способность воздействует на область радиусом 10 ярдов за каждый успех, хотя только Рассказчик вправе определить, сколько людей (и вампиров) испытывают те же чувства, что и герой. Технически на подобный зов могут откликнуться и десятки, и даже сотни разумных существ.

Смертные не способны устоять перед зовом и начинают искать персонажа, даже не отдавая себе в этом отчёта. Вампиры проходят проверку Самообладания + Силы крови.

Если Ксяо страдает от эмоционального всплеска, который грозит впадением в безумие, персонаж получает бонус +1 к попыткам сопротивления этому состоянию. В случае

исключительного успеха этот бонус вырастает до +2, а вампир восстанавливает очко Воли.

Как только жертвы прибывают на место зова, они интуитивно признают в вампире единомышленника и начинают выплёскивать накопившиеся эмоции – трогая его, пытаясь заговорить с ним или просто молча стоя поблизости.

•••• Пожар эмоций

Для активации этой силы Ксяо должен найти собрание из десяти или более разумных существ (не обязательно смертных). До тех пор пока жертвы остаются в пределах видимости, вампир проходит продолжительную проверку Манипулирования + Эмпатии + Ксиняо, вкладывая в каждый бросок по очку Воли. Успехи, полученные при каждом броске, суммируются.

Как только количество успехов превышает Самообладание (в случае с простыми людьми) или Самообладание + Силу крови (в случае с вампирами) отдельной жертвы, она либо испытывает сильнейший позыв к действию, либо, напротив, полностью прекращает текущую деятельность. Конкретный эффект определяет сам персонаж. Таким образом, Ксяо может разжигать бунты или подавлять их в мгновение ока, останавливать взглядом паникующих смертных или обращать их в бегство за считанные секунды.

Жертвы могут преодолеть эффект этой силы на один раунд, вложив очко Воли и пройдя проверку Самообладания + Силы крови.

••••• Духовная связь

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Ксиняо против Самообладания + Силы крови жертвы

До окончания сцены любые попытки воздействия на эмоции протагониста будут влиять на жертву. Это касается как мистических Дисциплин, так и обычных Навыков. В частности, попытка спровоцировать у вампира приступ безумия обрушится на жертву.

Как только жертва теряет Ксяо из виду, эффект пресекается.

В случае исключительного успеха эффект сохраняется до окончания сцены, а жертва рационализирует произошедшее так, что ей кажется, будто подобная реакция была полностью обоснованной.

Ягнатия

Мы – сыны царей и дочери ночи. Мы – железо, что долгие годы таилось за Железным занавесом. Именно мы следим, чтобы каждый, кто приходит в наш домен, знал своё место.

Мало кто из вампиров – конечно, помимо самих Носферату – станет отрицать, что Призракам чаще всего отводится место на низших ступенях ночного общества. Тем любопытнее, что порой западные Сородичи сталкиваются с Носферату, которые обладают признанием, властью, политической хваткой и даже дворянской кровью, традиционно ассоциирующейся с кланами Вентру и Дэва.

Ягнатия – одна из немногочисленных родословных, сперва отколовшихся от клана Носферату, однако затем превзошедших его во власти и авторитете. После того как Владимир I принял решение крестить Русь, вампиры Ланцеа Санктум поняли, что у них появилась долгожданная возможность распространить слово Лонгина по русским землям.

Тем не менее, в этих краях миссионеры Ланцеа Санктум столкнулись с целыми армиями Аколитов, которые владели русскими, украинскими, литовскими и латвийскими землями на протяжении множества поколений.

В течение двухсот лет Аколиты вели отчаянную войну с войском Благословенных, которым командовал Вентру по фамилии Гречковик. Позже он сыграл ещё большую роль в христианизации Руси, основав целую династию Вентру, продолживших его дело.

К началу двенадцатого столетия большинство доменов Руси и Восточной Европы приняли христианство. Особенно сильно это ударило по Носферату, которых Ланцеа Санктум чаще всего изгоняли из своих новых земель. Последним оплотом язычества – и Колдовского круга – стало Владимиро-Суздальское княжество.

Тем не менее, в начале тринадцатого столетия смертные, долгое время служившие Благословенным, развязали войну друг с другом, что вылилось в Липецкую битву 1216 года. Русские Аколиты воспользовались смятением в рядах противника, чтобы нанести череду ударов по доменам Благословенных.

Тем временем в окрестностях одной деревушки во Владимиро-Суздальском княжестве появился ведьмовской ковен, который проводил обряды, напоминающие кровавые ритуалы Колдовского круга. Тогдашний князь Константин I с лёгкостью вышел на след ковена, однако вместо того чтобы перебить его членов, спросил верховную жрицу, кто она и чем занимается. Жрица назвала себя Афанасией (то есть “бессмертной”) и дочерью Бабы Яги. Она рассказала, что хочет вернуть плодородие своей осквернённой земле. Константин рассмеялся и предложил ей прочитать его будущее по ладони. Взглянув на руку князя, Афанасия сказала, Константин потеряет власть быстрее, чем сезоны дважды сменятся на этой земле. В ярости Константин выхватил меч и отрубил ведьме голову, однако труп продолжил стоять на ногах. Обезглавленная ведьма подняла правую руку, и отрубленная голова возвестила, что отныне Константин не сможет обзавестись потомством, если только не добьётся благословения от другой ведьмы.

Как и было предсказано, в 1218 году Владимиро-Суздальское княжество отошло к Юрию II. Разбитого и отчаявшегося Константина нашла язычница Колдовского круга, старейшина Носферату по прозвищу Запруда. Язычница предложила бывшему князю место в новом мире, где тот сможет бороться с вторжением христиан на его земли. Константин Всеволодович согласился. Смертные летописцы вполне справедливо назвали 1218-ый годом его смерти, однако Сородичи знают, что тот стал потомком Запруды и представителем семьи Носферату.

Запруда не могла даже представить, к чему приведёт Обращение Константина I. Долгое время ничего не замечал и сам Константин, однако спустя несколько лет после Обращение он попытался обзавестись собственным потомством. Несчастные смертные умирали, не получая ни малейшего шанса вступить в мир русских Сородичей.

Тогда Константин разыскал ведьмовской ковен и обратился к новой жрице, Раине. Проведя целую ночь за колдовскими обрядами, Раина сказала, что она не может избавить

Константина от проклятия, будучи смертной – однако способна сделать это, став его потомком.

В отличие от других людей, Раина выдержала Обращение. Так родилась династия, идущая – если верить словам Афанасии – от самой Бабы Яги. К несчастью для Константина, ему было суждено погибнуть в 1621 году, когда он схлестнулся со стаей Люпинов. Оборотни ошибочно полагали, что именно Константин осквернял их священные земли, в то время как настоящими виновниками были гули из армии Гречковика.

Впрочем, задолго до этого – начиная ещё с девятнадцатого столетия, – Ягнатия начали расселяться по миру, стараясь освоить новые территории. Они всегда путешествовали котериями, состоящими по меньшей мере из двух мужчин и одной женщины. По прибытии в новый домен они просили у местного Князя дать им собственную территорию, за которую они смогли бы отвечать с этого момента.

По очевидным причинам, с доменами Колдовского круга у родословной не возникало ни малейших проблем. Представителям Инвиктус, как членам некоторых других ковенантов, они предлагали оккультные услуги. И только членов Ланцеа Санктум они своевременно избегали, иногда даже предпочитая отправиться в соседний домен вместо того, чтобы оставаться в городе с сильным влиянием Благословенных.

Родной клан: Носферату

Прозвище: Бояре

Ковенанты: Учитывая роль Колдовского круга в образовании родословной, неудивительно, что большинство Бояр состоят в культах Аколитов. Тем не менее, потомки Константина прекрасно помнят о княжеском происхождении своего родоначальника, и многие из них правят доменами Проклятых в рядах Инвиктус. Впрочем, даже такие Бояре стараются поддерживать хорошие отношение с Колдовским кругом, что иногда приводит к необычному союзу Аколитов и Первой знати.

Лишь некоторые Бояре присоединяются к Ордо Дракул, и практически никто из них не связывается ни с Картианцами, ни с Ланцеа Санктум.

Династические Дисциплины: Доминирование, Кошмар, Затемнение, Мощь

Слабость: Хотя Ягнатия и способны превращать людей в гулей, для полноценного Обращения смертного они должны получить разрешение местной жрицы из Колдовского круга. Жрица обязана провести специальный ритуал Круака, наделяющий вампира способностью Обратить потомка в пределах 24 часов.

Ягнатия хранят свою тайну в секрете, поскольку Ланцеа Санктум или другие соперники могут попробовать попросту устранить всех женщин их родословной. Кроме того, Бояре стараются обеспечить максимальную безопасность всем жрицам. Для их династии эти жрицы почти в прямом смысле слова становятся матерями новых Ягнатия.

Организация: По причине, озвученной в предыдущем абзаце, Ягнатия поддерживают видимость родословной с сильным патриархальным уклоном. Несмотря на то, что многие из основных решений в их обществе принимают женщины, на любых социальных встречах жрицы держатся в тени, позволяя мужчинам играть отведённую для них роль. Тем не менее, это редко порождает гендерные конфликты внутри родословной, поскольку жрицы самоотверженно служат своим языческим богиням, а сами мужчины видят в них покровительниц своей династии.

Новые ритуалы Круака

••• Благословение матери

Также известный как “Благословение Афанасии”, этот ритуал позволяет члену Ягнатии Обратить смертного. Для временного избавления вампира от проклятия высшая жрица смешивает свою кровь со священным маслом (обычно оливковым) и свежим мёдом. В проведении ритуала ей помогает весь местный Хор.

Ритуал позволяет Обратить только одного человека и только в пределах двадцати четырёх часов. Кроме того, провести его могут только женщины.

• Боярская шапка

Незадолго до рассвета Аколит помечает своё лицо собственной кровью и засыпает. К началу следующей ночи кровь превращается в своеобразную лицевую маску, однако вместо лица самого вампира она приобретает черты лица человека, обладающего значением для судьбы самого Аколита.

Чем больше успехов персонаж наберёт при проведении ритуала, тем больше сведений должен предоставить ему Рассказчик. Любые попытки найти или распознать этого человека в дальнейшем (включая проверки Ясновидения) получают бонус +2.

•• Стена из боярышника

Ещё до проведения ритуала вампир выращивает мандрагору (гуля, созданного из растения), основой которого должен послужить обычный боярышник. Затем вампир стискивает ветвь боярышника, позволяя его шипам проколоть его кожу. Если после этого он оторвёт ветвь и положит её поперёк небольшого прохода (шириной не больше двух с половиной футов), переступить через этот барьер не сможет ни один вампир.

Если другой вампир обладает Силой крови, уступающей уровню этой характеристики у самого Аколита, для самой попытки переступить через ветвь ему понадобится пройти проверку Решительности + Самообладания и получить больше успехов, чем получил Аколит.

В случае успеха он может перешагнуть через ветвь боярышника, однако всё ещё чувствует сильнейшее желание повернуть назад. Если он всё же пойдёт вперёд, он получит тупой урон в размере успехов, полученных Аколитом при проведении ритуала.

Ритуал действует по минуте за каждый успех.